

## BAB V

### HASIL PENELITIAN

#### A. Uji Asumsi

Uji asumsi terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Uji asumsi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sebaran item normal atau tidak dan linier atau tidak hubungan antara variabel bebas dengan tergantungnya. Uji normalitas dan uji linier dilakukan dengan menggunakan *Statistical Packages for Social Science* 16.0 (SPSS versi 16.0).

##### 1. Uji Normalitas

###### a. Motivasi bermain *game online DotA 2*

Uji normalitas terhadap motivasi bermain *game online DotA 2* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* terdapat nilai K-S-Z 0,919 menunjukkan hasil p sebesar 0,367 ( $p > 0,05$ ) yang berarti distribusi penyebarannya normal.

###### b. Regulasi diri

Uji normalitas terhadap regulasi diri menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* terdapat nilai K-S-Z 1,093 menunjukkan hasil p sebesar 0,183 ( $p > 0,05$ ) yang berarti distribusi penyebarannya normal.

##### 2. Uji linieritas

Uji linieritas menunjukkan hasil bahwa regulasi diri dan motivasi bermain *game online DotA 2* memiliki nilai

$F_{\text{linier}} = 1,322$  dengan  $p$  sebesar  $0,256$  ( $p > 0,05$ ), yang berarti tidak terdapat hubungan linier antara regulasi diri dan motivasi bermain *game online DotA 2*.

## B. Uji Hipotesis

Langkah berikutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah uji hipotesis yang menggunakan *software* SPSS 16.0 dengan teknik *product moment* untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil uji hipotesis yang menguji hubungan antara regulasi diri dengan motivasi bermain *game online DotA 2* menghasilkan nilai korelasi  $r_{xy} = 1,64$  dengan  $p$  sebesar  $0,256$  ( $p > 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara regulasi diri dengan motivasi bermain *game online DotA 2*, dengan demikian hipotesis pada penelitian ini tidak diterima. Adapun hipotesis peneliti adalah adanya hubungan negatif antara regulasi diri dengan motivasi bermain *game online DotA 2*.

## C. Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis antara variabel regulasi diri dan motivasi bermain *game online DotA 2* didapatkan hasil bahwa nilai korelasi  $r_{xy} = 1,64$  dengan  $p$  sebesar  $0,256$  ( $p > 0,05$ ). Artinya adalah hipotesis pada penelitian ini yaitu adanya hubungan negatif antara regulasi diri dengan motivasi bermain *game online DotA 2* ditolak. Regulasi diri seseorang tidak berkorelasi dengan motivasi bermain *game online DotA 2*.

Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Benka (2017) yang mengatakan bahwa terdapat

hubungan negatif antara regulasi diri dengan motivasi meminum alkohol pada mahasiswa sehingga mahasiswa yang memiliki regulasi diri yang baik dapat menekan motivasi meminum alkohol, sehingga motivasi yang rendah dapat melemahkan akan munculnya perilaku meminum alkohol.

Beberapa hal yang dapat menjelaskan hasil perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Benka (2017) adalah perbedaan dalam menggunakan aspek – aspek untuk alat ukur motivasi yang dimana aspek – aspek untuk mengukur motivasi terdiri dari *social*, *mood enhancement*, *coping*, dan *conformity*. Sehingga dari perbedaan aspek – aspek yang digunakan untuk mengukur motivasi memungkinkan berpengaruh terhadap hasil tinggi rendahnya motivasi seseorang.

Tidak adanya hubungan antara regulasi diri dengan motivasi juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Denman, Baldwin, Marks, Lee, & Tiro (2016) yang berjudul *Modification and validation of the Treatment Self Regulation Questionnaire to assess parental motivation for HPV vaccination of adolescents* yang melakukan penelitian kepada 223 orang tua yang memiliki anak diusia remaja sekitar 11 sampai 17 tahun baik pria maupun wanita di Negara bagian Dallas, menemukan hasil bahwa tidak ada korelasi antara *treatment self-regulation questionnaire* dengan *external motivation* sehingga regulasi diri tidak berpengaruh pada motivasi eksternal, tinggi rendahnya regulasi diri juga tidak berpengaruh pada motivasi eksternal. Motivasi eksternal sendiri adalah motivasi yang melibatkan intensif eksternal, seperti imbalan atau hukuman (King, 2012). Ketika individu termotivasi

secara eksternal maka individu tersebut terlibat dalam perilaku tertentu karena ganjaran eksternal.

Peneliti melihat terdapat beberapa faktor yang memungkinkan dapat mempengaruhi motivasi bermain *game online DotA 2*, seperti faktor pendidikan. Faktor tidak terkontrol inilah yang mungkin mempengaruhi hasil motivasi pada penelitian ini. Menurut Dewi, Suwendra, & Yulianthini (2016) menyatakan tingkat pendidikan secara positif berpengaruh terhadap motivasi, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang dapat mempengaruhi motivasi seseorang. Hal ini juga menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan maka akan semakin meningkat keahlian, pengetahuan, dan perubahan sikap, sehingga motivasi seseorang meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari dan Suktiarti (2013) yang mengatakan bahwa ada hubungan antara tingkat pendidikan dengan motivasi berkunjung ke Posyandu. Seseorang dengan tingkat pendidikan yang tinggi memudahkan seseorang untuk mengolah informasi yang diterima menjadi suatu sikap tertentu sehingga menyebabkan lansia termotivasi untuk berkunjung ke Posyandu.

Peneliti juga melihat terdapat berbagai kelemahan dalam penelitian yang dilakukan, adapun kelemahan tersebut adalah sebagai berikut. Peneliti melihat subjek dari penelitian ini memiliki tingkat heterogen yang tinggi dimana subjek terdiri dari jenjang pendidikan yang beraneka ragam yaitu terdapat jenjang pendidikan SMA (Sekolah Menengah Atas), mahasiswa, D3 (Diploma), dan Sarjana. Peneliti juga

tidak melakukan pendampingan saat subjek mengisi kuesioner sehingga subjek tidak begitu fokus dalam mengerjakan angket.

